

Master System



Produzido e distribuído por Tectoy, S.A. - São Paulo, SP - Brasil

TEC-TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o anexo antes antes de jogar seu vídeo game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado foto-sensível, que pode ser estimulada por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computadores, luz estroboscópica ou sons de sei passando através de lâminas e painéis de vidro. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve alguma tipo de epilepsia ou perda de sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dor de cabeça, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Limite a menos tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, tontações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM esteja desligado. Conecte o joystick 1 e o 2 se for necessário.
2. Coloque o cartucho *Legend of Illusion* no console (veja figura abaixo), conforme explica o manual do seu MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. *Legend of Illusion* é para 1 jogador(es).

IMPORTANTE: Nunca coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.

Master System
Super Compact

Master System III
Compact



Conteúdo

Uma carta velha	5
Uma o Capangueiro	10
Um moçoito	17
Minha mãe e o Moleiro	18
Uma Moça e o Rei	19
Os Meninos e o Truque	21
A Buena de Moisés	22
O Rei do Jogo e o Truque	23
Um Rei e o Rei	25

Era uma vez...

uma cidade distante, existia um reino governado pelo Rei Petr. Ele não era um Rei muito bom - de fato, ele era mesmo mauvoso e egoísta - mas a vida no reino não, na maior parte, bastante agradável e resolvida ao Rei Petr tal qual suas leis e tradições.

Então num dia, alguns oficiais chegaram ao reino do Reino. Muitos sabiam de onde os serviços tinham vindo - ou como eles poderiam ser perdidos - mas eles tinham as pessoas do reino muito felizes. Especialmente o Rei Petr.

"O que eu posso fazer?" O Rei Petr perguntou ao conselheiro chefe. "Os camponeses estão me enchendo com o dia, perguntando coisas novas. Eles dizem que tem uma boa colheita - mas não temos comida suficiente para o inverno! De onde viremos a comida, e como posso fazer isso agora?"

Bem, começou o conselheiro pensando. "De acordo com meus antigos pergaminhos, um Rei deve fazer uma jornada e encontrar uma cura para o Reino."

"Mas eu não posso fazê-lo!" disse o Rei Petr. "Eu não sei como! Onde eu poderia conseguir? E se eu me machucar?"

"Não há duas atitudes," respondeu o conselheiro, "que a fazer a cura tem difícil! O conhecimento mágico precisa ser usado, muitas vezes, mas de tempo, e uma grande Montanha de Mente."

O Rei Pete não se dá por vencido e continua no chão sem realmente, tentando pensar numa solução para os seus problemas. No castelo Mickey Mouse, o gerente da loja continua do mesmo jeito no apartamento real. Voltando a sua presença, o Rei Pete teve uma ideia humilhante.

"Você? Garoto da Lavanderia? Indecente o Rei Pete. "Você não?"

Mickey foi e voltou ao seu Rei. "Você? Você? Você? Você?"

"Eu tenho uma tarefa muito importante para você, meu gerente. - disse o Rei Pete enquanto estava uma sala no castelo de Mickey. "E como você sabe, eu tenho muitos problemas com meus filhos reais. E, como eu, é hora de eu resolver esses problemas. Isso é uma tarefa real. Infelizmente, eu tenho muitas obrigações de estado para cuidar. Eu simplesmente não tenho tempo para a. Você entende, não?"

"Claro." Respondeu Mickey dizendo: "deve ser um trabalho muito duro trabalhar um reino inteiro."

"Realmente é uma tarefa," continuou o Rei Pete enquanto estava na sua casa e deu a para Mickey. "Por isso não que você fazer de você um Rei humilde. Então, uma vez a obrigação de fazer a sua parte o que está atrapalhando o reino inteiro."

"Sim, eu não posso." Mickey começou a protestar, mas o Rei Pete já havia deixado a sala."

"Será que você tem certeza que é uma boa ideia?" perguntou o conselheiro do Rei Pete enquanto andavam pelo hall para a sala de seus estudos. "Se o garoto tiver interesse, ele poderia tentar falar diretamente com Rei."

"Oh, eu não estou preocupado com isso," disse o Rei Pete. "Mesmo se ele não aparecer. Eu continuarei sendo o Rei. Eu posso pagar ao meu bibliotecário se quiser. Além disso, quem irá querer apertar um quaco de latão d'ouro?"

Depois de dois dias inteiros do Rei Pete. Mickey deixou o castelo, procurando um saco e uma pequena mala de porta. Ele estava muito grande indagação – uma indagação real, não mero! Mas ele sabia que não era um rei real, apesar de ter a coroa do Rei Pete. E se também não tinha uma espada – sua única arma eram algumas barras de ouro que ele havia deixado em uma bolsa de lã no seu real. Certo ele poderia salvar o mundo? Ou ele deveria desistir?

Infelizmente, mesmo o pequeno rato, ele poderia buscar um conselho de um rei de verdade: então ele seguiu em direção ao castelo do Rei Pato.

Tome o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1 Botão 2

Botão Direcional

- Pressione para esquerda ou direita para fazer o Mickey se movimentar
- Pressione para CIMA para
Entrar na Porta
Apertar as setas nos escudos
Easter
- Pressione para BAIXO para
Abalar
Descer das setas nos escudos

Botão 1

- Pressione para fazer o Mickey parar rápido
- Pressione para parar objetos ou parar os seguintes interruptores
- Se Mickey estiver correndo em objetos pressione para fazê-lo parar
- Pressione para dar velocidade às mensagens em tela de fundo.

Botão 2

- ✦ Pressione para fazer Mickey pular
- ✦ Pressione para andar, pressione repetidamente para fazê-lo andar mais rápido.
- ✦ Pressione para aumentar a velocidade dos personagens na tela de história

Começando

Seguindo o logo da Sega está a introdução da história de Mickey. Pressione um dos botões a qualquer hora para entrar a tela de Tíenda, e pressione novamente para ver o mapa que mostra o caminho destino de Mickey. Pressione qualquer botão para começar o jogo.

Movimentos do Mickey

Atravessando Cordas ou Vinhas

Algumas vezes Mickey pode, por uma corda que esteja acima ou uma vinha para segurar ele mesmo. Para fazê-lo agarrar-se a corda ou vinha, segure o Controle Direcional para CIMA e pressione o Botão 2 para pular. Quando ele for se agarrar, pressione o Direcional para a DIREITA ou DIREITA para fazê-lo virar para outras direções. Pressione o Botão 2 para fazê-lo ir.

Interruptores

Existem 6 jogos de interruptores, que geralmente são encontrados em jantares. Para fazer isso, use o Direcional para mover Mickey para perto do interruptor e aperte-se a ele. Pressione o Botão 1, e o Mickey responderá ao pressionar o interruptor no lugar.

Blocos

Existem 4 diferentes tipos de blocos.

Blocos Mickey podem ser usados para ficar no pé, ou para pular nos inimigos. Eles podem ser usados novamente.

Jogos tiram nos inimigos, mas tenha certeza que sua mão esteja certa os jogos quando está o inimigo.

Blocos Magnéticos são usados para atrair ou repelir outros magéticos, que podem ser usados como plataformas.

Use Blocos Prisma para dirigir o movimento de luz no Flóres de Cristal. Para refletir a luz, o Prisma precisa estar virado na direção correta.

Para pegar um bloco, use o Direcional para mover Mickey perto do bloco até apertar-se nele. Pressione o Botão 1 para fazê-lo pegar. Uma vez pegu o objeto, Mickey irá carregá-lo quando você pressionar o Direcional para ENQUINHAR ou DIREITA.

Pressione o Botão 1 novamente para fazer o Mickey jogar o que ele estiver segurando. Para uma pequena distância extra, segure o Direcional na direção que você quer jogar.

Para jogar um objeto para um nível mais, pressione o Botão 2 para fazer Mickey pular, pressionando então o Botão 1 para fazer ele jogar o objeto no momento de seu pulo.

Para fazer Mickey pegar um objeto de um nível ao lado dele, mova Mickey para perto do objeto e pressione o Botão 2 para pular. Enquanto o Mickey estiver no ar, segure o Direcional para perto do objeto que você quer que ele pegue e pressione o Botão 1.

Nadar

Pressione o Botão 2 para fazer Mickey nadar, e pressione repetidamente para fazê-lo nadar para cima. Pressione o Direcional para LIGUEIRA ou DIREITA para fazer Mickey nadar nessa direção.

Como Mickey está?

Nível de Força: Sempre que Mickey toca um inimigo ou um elemento perigoso, um dos pontos do nível desaparecem. Quando todos os pontos desaparecerem, Mickey perde uma Vida. Mickey começa com três pontos, mas ele pode conseguir mais três (uma total de seis). Mickey pode resistir a pontos perdendo certos itens. O Nível de Força de Mickey é restaurado no final de cada estágio, e você recebe 200 pontos por cada ponto derrubado no nível no fim de cada estágio.

Tentativas: Mickey começa com três tentativas. Quando ele morre uma tentativa, o jogo acaba. Você pode conseguir uma Tentativa extra pagando um coin de Orelha de Rato.

Pontos: Marque pontos derrubando inimigos e pagando itens.

A Bolha de Proteção de Mickey: Se Mickey pagar itens de energia quando seu Nível de Força estiver baixo, ele recebe as mesmas as bolhas de Proteção. Quando sua Bolha de Força está Mickey tem o fim da bolha e restitua seu Nível de Força. Veja a primeira página para saber mais sobre os itens de energia.

Ar: Esse Nível subtrai os pontos quando Mickey estiver morando. Quando o nível terminar, Mickey perde uma Tentativa. Quando você quiser, mude o nível leve Mickey a superfície ou a bolhas de ar para uma resposta próxima.

Guloseimas e Tesouros

Como você e Mickey seguem sua busca, você achará uma de tesouros escondidos em cada nível! Quebre uma arma jogando-a ao chão, pegando oitão e itens que apertar a tecla de- . Aqui estão algumas das guloseimas que você encontrará:

- Uma Jela que adiciona 400 pontos a sua pontuação
- Uma Tapa que dá a você 300 pontos
- Um Biscoito Mickey Mouse que dá a você 40 pontos e soma um ponto ao Nível de Força
- Um Donut que dá a você 100 pontos e adiciona dois pontos ao Nível de Força
- Um Bolo que dá a você 200 pontos e restitui completamente seu Nível de Força
- Gordões de Kate que dão uma Tentativa extra

A Busca de Mickey

Castelo Goulstein

Nunca o Rei Pateia passa o dia sem alguma coisa, mas quando se trata de encontrar o Mickey. Parece que o Rei Pateia tem seus próprios problemas. Enquanto Lulua percorrendo as suas colinas, por vezes com o gato aborrecido, jogando pétalas de flores em correntes poderosas. Enquanto mais hábil e astuto nos esforços para achar o Mickey.

Floresta

Santas Fantasmagólicas e abelhas nervosas, vivem nas profundezas das matas verdes. Incaute visões para achar o Mickey nas altas árvores. Baixo um beirado do pingo, o ele e seus amigos são agitados por o um furo. Uma uma volta flutu o país e a lugares altos, o não só mais baixo na água. pegue uma volta de o que um bolha.

Palácio de Duckburgh

A cidade de Duckburgh foi atacada por ladrões — e onde está o Rei Donald? Dentro do castelo, você achará o Rei Pato, tentando resolver o problema de poltergeist do Rei Donald. Você pode ajudá-lo com os Fantasmas?

Ruínas Afundadas

O Rei Donald está perdido em seu problema relacionado à água, e você deve ajudá-lo. Derrete o gelo, o poço mágico do castelo. Para os itens mágicos para obter as fichas de acesso. Primeiro rapidamente o Bloco 2 para obter para cima. É mais certo que você não fará sem ele.

Após você explorar as Ruínas Afundadas, você pode escolher o novo destino de Mickey. Quando o Fim de Magas aparecer, use o Diagrama para colocar Mickey acima de onde você quer ir. As Terras Perdidas do Anjo-luz ou o Jardim de Desejos — e pressionar qualquer botão.

As Terras Pendidas do Arco-Íris

Grupo de criaturas bonitas, assim, você encontra nos caminhos perto das vastas terras de arco-íris — seja aliado com seu sabido! Uma fantasia colorida é uma das chaves que você precisa.

Floresta de Cristal

A Ilusão dá as regras na Floresta de Cristal, e o inesperado se torna real! Use as Risco de Pedras para se livrar um rio de luz e chegar a um nível maior. Salta pedras de vidro: se torna menos difícil quando você para o jogo. Finalmente, lute com cubos de gelo para achar a chave.

Jardim da Ilusão

Pilote suas de azeite nas árvores e evite as criaturas no jardim. Dançar em Flores e balance um rio nas nuvens para chegar aos pontos.

Montanha do Mistério

Um gigante dragão voador leva você à Montanha do Mistério: onde você deve achar as Quedas da Fortuna e libertar a Água da Vida. Chave: um tempo voador com uma carta de água das fontes dos deuses, e use seu sabido para acertar as criaturas e derrotar fogos de artifício. Um maligno feitiço bloqueia um caminho até as Quedas da Fortuna. Para derrotá-lo, você terá que irar a sua coragem — o a dele!

Quedas da Fortuna

“Não consegue?” Com a Águia da Vida, o reino está salvo! Mas não acabou! O Rei Pete não está exatamente gratificado. Ele está feliz de tudo para que você não volte como o novo rei!

Fim de Jogo/Continuar

Quando Mickey termina sua tentativa, o jogo termina e a tela de Fim de Jogo aparece. Pressione o Botão de B para terminar o jogo ou continuar de onde você parou. Se você quiser salvar o jogo, pressione o Botão de B para salvar o jogo. Se você quiser continuar o jogo, pressione o Botão de B para continuar o jogo.

Créditos

Disney Interactive Entertainment

Produtor Sênior	Patrick Gilmore
Produtor	Craig Ames
Produtor	Michael Cincchani

Sega Enterprises, Ltd.

Produtor	Mitsuhiko Hasegawa, Mika Larsen
Auxiliante de Produção	Bill Pearson
Diretores	Katsuhiko Hasegawa Hiroyuki Yoshida
Programadores	Takao Matsuda, Yoshika Matsuhashi
Desenvolvedores de Jogo	Eiji Ikuta, Yoshihisa Yokoyama Eiji Taki
Artistas	Isakazu Kawaguchi, Hiroto Fukumoto Yoshihiko Honda, Hiokaru Kamei
Coordenador de Projeto de Som	Saori Kobayashi
Compositores de Som	Takao Fujimori, Kayoko Menda Kazuya Sato
Coordenador de Produção	Christie Haecker Kinnear
Testador Líder	Chris Loeck
Auxiliante do Testador Líder	Steve Howard, Patrick Gellie Mike Howard
Testadores	Charles Arkon, Richard Bristol Peter Clark, Danna Garabito Michael Wu, Daniel Wong Takashi Tanaka
Música	Wendy Diener

TEC TOY

CRÉDITO PARA O CONSUMIDOR

É com o crédito que você pode comprar brinquedos de alta qualidade para o seu filho, sem pagar nada à vista. Assim, você pode ir para a loja de sua escolha, em qualquer período de garantia e pagar apenas 10% do valor, acrescentando um pequeno valor de juros sobre o valor comprado.

Se você não quiser pagar nada agora, você pode pagar depois.

Em caso de dúvida, vá de vez a vez, mesmo que você não vá. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora.

Se você quiser pagar, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora.

Se você quiser pagar, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora.

Se você quiser pagar, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora.

Se você quiser pagar, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora. Assim, você pode pagar o que quiser, sem precisar pagar nada agora.

TEC TOY

Nº 0013490758

TEC TOY - Indústria de Brinquedos S.A.

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Parada Ipiranga, 5158 - Bairro Flores

Mauá - SP - CEP 09048-600 - Telefone: 554-0000

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Cristiano Marchetti, 576 - São Paulo - SP

CEP 05408-000 - Tel. (011) 881-5471

TEC TOY

PRODOTTO
E DISTRIBUITO
DA: **GRUPPO EDITORIALE
DE L'ESPRESSO**

www.espressonline.it